

PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DENGAN POKOK BAHASAN BERMAIN DI LINGKUNGANKU MELALUI PERMAINAN KARTU KATA BERGAMBAR PADA SISWA KELAS II SDN BEBERAN KECAMATAN TAKTAKAN KOTA SERANG

Ari Gunardi
STKIP Pelita Pratama
arigunardi667@gmail.com

Helina Septiani Achmad
STKIP Pelita Pratama
helina_75@yahoo.com

Abstrak

Dengan melihat hasil pengamatan pembelajaran Bahasa Indonesia pratindakan, kemampuan membaca siswa masuk dalam katagori kurang masih jauh dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 68, hal ini disebabkan karena guru dalam menyampaikan materi pembelajaran hanya menggunakan ceramah saja, sehingga siswa kurang tertarik dengan materi yang disampaikan guru. Dengan bantuan media pembelajarannya itu kartu bergambar diharapkan penelitian ini dapat mencapai tujuan yaitu untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan Permainan kartu bergambar pada siswawkelasII SD Negeri Beberan Kecamatan Taktakan Kota Serang Tahun Ajaran 2019-2020 dan untuk memperoleh peningkatan kemampuan membaca Bahasa Indonesia siswa kelasII SD. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan menggunakan pendekatan kualitatif, subyek penelitian siswa kelas II SDN Beberan Kecamatan Taktakan Kota Serang dengan jumlah siswa 22 orang. Tehnik pengumpulan data menggunakan tes, dokumentasi danpengamatan siswa dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Analisis data dilaksanakan setelah pemberian tindakan pada masing-masing siklus yang telah dilaksanakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan dengan menggunakan kartu bergambar ada peningkatan kemampuan membaca siswa kelas II SDN Beberan Kecamatan Taktakan Kota Serang. Tes kemampuan siswa dalam membaca sambil bermain kartu gambar prasiklus 31,8% setelah siklus 72,7%, pada aktivitas siswa prasiklus 31,8% setelah siklus 86%, peningkatan pada aktivitas kelompok dalam bermain kartu bergambar disiklus II mencapai 82,8%. Dari hasil tersebut diatas bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Dengan adanya kartu bergambar dan ceria dalam bermain kartu bergambar siswa lebih semangat lagi dalam belajarnya.

Kata Kunci: Permainan kartu bergambar, kemampuan membaca

Abstract

By observing the results of observations of Indonesian pre-action learning, the students' reading ability in the category is still not far from the Minimum Criteria of completeness that is 68, this is because the teacher in delivering learning material only uses lectures, so students are less interested in the material delivered by the teacher . With the help of instructional media namely picture cards, it is hoped that this research can achieve the goal of describing how to use picture card games in grade II students of SD NegeriBeberan, District of Taktakan, Serang in the 2019-2020

Academic Year and to obtain improved reading skills in Indonesian Language in grade II elementary school students. This type of research is Classroom Action Research (CAR), using a qualitative approach, the research subjects are Grade II students of SDN Beberan, District of Taktakan, Serang with a total of 22 students. Data collection techniques using tests, documentation and student observations in ongoing learning. Data analysis was carried out after the administration of actions in each cycle that had been carried out. The results showed that the game using picture cards there was an increase in the reading ability of grade II students of SDN Beberan Taktakan District, Serang City. Tests for students ability to read while playing pre-cycle picture cards 31.8% after the cycle of 72.7%, in the activities of pre-cycle students 31.8% after the 86% cycle, the increase in group activity in playing picture cards in cycle II reached 82.8%. From the results mentioned above that learning Indonesian by using picture card games can improve students' reading abilities. With the existence of picture cards and cheerful in playing picture cards students are even more enthusiastic in their learning.

Keywords: *Picture card game, reading ability*

PENDAHULUAN

Saat ini masih banyak guru yang belum melakukan fungsinya sebagai guru yang profesional, masih banyak yang melalaikan tugas sebagai guru. Guru hanya bertugas menyelesaikan target materi dalam kurikulum setiap akhir semester atau setiap tahun. Namun, tidak memperhatikan masih terdapat ketidakseimbangan antara target kurikulum dengan daya serap yang dicapai peserta didik. Guru kurang mengenal siswa serta menyeluruh sehingga tidak bisa membedakan antara siswa yang lemah dengan siswa yang pandai dalam menerima pelajaran. Pembagian tugas mengajar kelas betul-betul sesuai kemampuan guru, khususnya guru kelas II harus guru yang bisa mengenal siswa secara keseluruhan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang diterapkan di sekolah belum memanfaatkan media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Dengan demikian perlu pemanfaatan media pembelajaran agar siswa mudah menangkap dan mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu media

pembelajaran yang dapat digunakan adalah media gambar. Media gambar ini menarik bagi siswa karena dari media tersebut banyak tema yang dapat dipilih untuk dikembangkan dan semua siswa memperoleh kesempatan yang sama selain itu mereka mendapatkan pengalaman yang berharga dan secara tidak langsung dapat meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran membaca.

Membaca di kelas II disebut membaca permulaan, sehingga sejak kelas-kelas awal siswa harus mempunyai dasar membaca yang baik dan benar. Kegiatan membaca permulaan yang baik ditentukan oleh guru kelas rendah, sehingga siswa kelas rendah harus mempunyai kemampuan dan modal dasar membaca yang lebih baik. Kemampuan membaca permulaan akan mempengaruhi keberhasilan siswa dalam membaca lanjut pada kelas-kelas tinggi, yaitu membaca pemahaman. Keberhasilan membaca juga akan mempengaruhi keberhasilan dalam bidang studi lain.

Kemampuan membaca permulaan sangat penting diajarkan pada siswa kelas rendah, karena

dengan menguasai kemampuan membaca siswa dapat memahami bahasa, membuka cakrawala dunia sehingga penting untuk diajarkan dengan baik oleh guru kelas rendah, namun kenyataannya kemampuan membaca siswa sangat rendah. Siswa belum mampu mencapai KKM yaitu 68 yang ditargetkan sekolah. Rendahnya kemampuan membaca permulaan adalah berikut (1) Anak kurang bisa memadukan huruf menjadi suku kata, kata, dan kalimat padahal anak sudah melek huruf. (2) Strategi atau metode yang digunakan guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih sederhana sehingga siswa kurang memperhatikan guru. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan saja sehingga anak kurang terlibat dalam proses pembelajaran. (3) Penggunaan media yang kurang bervariasi dan tidak menarik. Guru hanya menggunakan media papan tulis dan buku teks saja dalam menyampaikan pesan kepada siswa sehingga pesan tersebut kurang diterima siswa dengan baik.

Guru belum maksimal dalam memberikan penanganan terhadap ketidakmampuan anak dalam membaca. Selama ini guru telah mengajarkan membaca dengan menggunakan metode latihan dan medianya hanya buku teks, papan tulis dan kapur yang kurang menarik perhatian anak, sehingga anak mudah lupa dan bosan untuk belajar membaca.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul : Peningkatan Kemampuan Membaca Pada Mata Pelajaran Dengan Pokok Bahasan Bermain di Lingkunganku Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar pada Siswa Kelas II SDN Beberan Kecamatan Taktakan Kota Serang.

KAJIAN TEORETIK

Kartu kata adalah kartu yang berisi sebuah kata yang dapat diperjelas dengan gambar. Dari kartu kata bergambar dapat dibuat permainan dengan beberapa kartu kata, selain itu dari kata tersebut dapat dipisah-pisah menurut suku-suku kata, kemudian diuraikan lagi menjadi huruf-huruf.

Media kartu kata menurut Sadiman (2010:6) adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta perangsang peserta didik untuk belajar. Media pengajaran dapat mempertinggi proses pembelajaran. Sudjana dan Rivai (2013:6) menjelaskan manfaat tentang media pengajaran, anatara lain: (a) menumbuhkan motivasi belajar karena pengajaran lebih menarik perhatian siswa, (b) materi menjadi jelas maknanya sehingga mudah dipahami siswa, (c) metode yang digunakan guru akan bervariasi sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, (d) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan guru saja tetapi melakukan aktivitas lainnya, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain.

Fungsi media kartu kata secara umum adalah sebagai berikut, (1) alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif, (2) bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar, (3) meletakkan dasar-dasar yang konkret dan konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme, (4) membangkitkan motivasi belajar peserta didik, (5) mempertinggi mutu belajar mengajar (Sadiman 2010:17).

Media kartu kata mempunyai kelebihan antara lain, (1) anak mudah mengenal huruf, suku kata, kata, dan kalimat, (2) dapat mengenalkan warna-warna, (3) mudah dalam pembuatan atau

membeli, (4) berwarna-warni sehingga warna kartu kata bisa disesuaikan, (mudah digunakan, baik untuk kelompok maupun individu). Sedangkan kekurangan dari kartu kata adalah, (1) ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar dalam satu kelas, (2) hanya menekankan pada persepsi indera penglihatan mata.

Dalam langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan guru pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran langsung beserta sintaks-sintaksnya. Model pembelajaran langsung atau yang dikenal dengan *direct instruction* ini adalah sebuah model pembelajaran yang menitikberatkan pada penguasaan konsep dan juga perubahan perilaku dengan melakukan pendekatan secara deduktif. Slavin (dalam Sofan Amri & Iif Khoiru Ahmadi, 2010:46) mengemukakan tujuh langkah dalam sintaks pembelajaran langsung, yaitu sebagai berikut: (a) menginformasikan tujuan pembelajaran dan orientasi pelajaran kepada siswa. Dalam fase ini guru menginformasikan hal-hal yang harus dipelajari dan kinerja siswa yang diharapkan, (b) mereviu pengetahuan dan keterampilan prasyarat. Dalam fase ini guru mengajukan pertanyaan untuk mengungkap pengetahuan dan keterampilan yang telah dikuasai siswa, (c) menyampaikan materi pelajaran. Dalam fase ini, guru menyampaikan materi, menyajikan informasi, memberikan contoh-contoh, mendemonstrasikan konsep dan sebagainya, (d) melaksanakan bimbingan, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menilai tingkat pemahaman siswa dan mengoreksi kesalahan konsep, (e) memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih. Dalam fase ini, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih keterampilannya atau menggunakan informasi baru secara individu atau kelompok, (f) menilai

kinerja siswa dan memberikan unpan balik. Guru memberikan reviu terhadap hal-hal yang telah dilakukan siswa, memberikan unpan balik terhadap respon siswa yang benar dan mengulang keterampilan jika diperlukan, (g) memberikan latihan mandiri. Dalam fase ini, guru dapat memberikan tugas-tugas mandiri kepada siswa untuk meningkatkan pemahamannya terhadap materi yang telah mereka pelajari, serta bisa menerapkan dan memahami dari materi yang disajikan guru dalam pembelajaran.

METODELOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Beberan Kec. Taktakan Kota Serang

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di semester I bulan April sampai dengan September tahun ajaran 2019/2020

B. Subjek Penelitian

Seluruh siswa kelas II SDN Beberan Kec. Taktakan Kota Serang

C. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

1. Teknik Analisis Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik analisis data dapat dilakukan secara sederhana dengan menggunakan analisis deskriptif. Analisis deskriptif dapat dilakukan dengan memanfaatkan statistika sederhana seperti menghitung rata-rata (mean) dan menghitung persentase. Menghitung skor rata-rata dapat dengan mudah dilakukan yaitu dengan cara menjumlahkan

semua data kemudian dibagi dengan banyaknya data.

2. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Keabsahan data diperiksa dengan menguji tingkat validitas dan reliabilitas data dengan menggunakan aplikasi *Anates*.

HASIL PENELITIAN

Pertama, kemampuan membaca siswa setelah digunakan permainan kartu kata bergambar dalam pembelajaran mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat diperhatikan dari hasil perbandingan nilai tes siswa pada prasiklus, siklus I, dan siklus II. Pada prasiklus terdapat 6 siswa atau 27,3% yang mencapai ketuntasan dan 16 siswa atau 72,3 % yang tidak mencapai ketuntasan hasil belajar. Setelah digunakan teknik permainan kartu kata bergambar pada siklus I, ada peningkatan siswa yang mencapai nilai ketuntasan kemampuan belajar yaitu dari 6 siswa menjadi 10 siswa atau 45,5 %. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan 4 siswa. Pada siklus II jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 20 siswa atau 91%, sedangkan yang tidak mencapai ketuntasan belajar berkurang menjadi 2 siswa. Dari tiap-tiap siklus tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan membaca siswa sudah mengalami peningkatan. Hasil akhir membaca siswa kelas II SDN Beberan Kecamatan Taktakan sudah mencapai ketuntasan hasil belajar secara klasikal.

Kedua, penggunaan permainan kartu kata bergambar dalam pembelajaran membaca dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SDN Beberan Kecamatan Taktakan. Permainan kartu kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan menghafal dengan cepat. Pembelajaran penggunaan permainan

kartu kata bergambar menciptakan hasil belajar yang menyenangkan.

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca siswa setelah digunakan permainan kartu kata bergambar dalam pembelajaran mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat diperhatikan dari hasil perbandingan nilai tes siswa pada prasiklus, siklus I, dan siklus II. Pada prasiklus terdapat 6 siswa atau 27,3% yang mencapai ketuntasan dan 16 siswa atau 72,3 % yang tidak mencapai ketuntasan hasil belajar. Setelah digunakan teknik permainan kartu kata bergambar pada siklus I, ada peningkatan siswa yang mencapai nilai ketuntasan kemampuan belajar yaitu dari 6 siswa menjadi 10 siswa atau 45,5 %. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan 4 siswa. Pada siklus II jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 20 siswa atau 91%, sedangkan yang tidak mencapai ketuntasan belajar berkurang menjadi 2 siswa. Dari tiap-tiap siklus tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan membaca siswa sudah mengalami peningkatan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut :

1. Guru disarankan dalam menggunakan permainan kartu kata bergambar pada pembelajaran membaca, sehingga siswa tidak seperti diajarkan membaca tapi dengan permainan kartu bergambar menuntut siswa untuk ambisi

menghafal huruf atau kata yang belum dikenal siswa dengan bantuan gambar, dan sebaiknya guru menjelaskan dan mempraktekkan penggunaan permainan kartu kata bergambar lebih jelas dan mudah dimengerti siswa agar siswa tidak mengalami kesulitan saat pembelajaran berlangsung.

2. Peneliti lain yang ingin melakukan penelitian yang sejenis dengan bahasan yang berbeda, disarankan merencanakan rencana pembelajaran seoptimal mungkin terutama pada skenario pembelajaran, pengaturan ruang, dan alokasi waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Mudlofir, dkk. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Asep Herry Hernawan. 2008. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aqib, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan kelas untuk Guru*. Bandung: Yrama Widya.
- Dalman. 2014. *Keterampilan Membaca*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Djago Tarigan. 2006. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Di Kelas Rendah*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Djamarah, Bahri Syaiful. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muchith, M. Saekhan. 2008. *Pembelajaran Kontekstual*. Semarang: Rasail Media Group.
- Purwanto, M, Ngalm. 1997. *Metodologi Pengajaran Bahasa Indonesia di SekoDasar*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Pusat Bahasa Depdiknas. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Nunuk Suryani, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Tampubolon. 2015. *Kemampuan Membaca Teknik Membaca Efektif dan Efisien*. Bandung: Angkasa. Standar Nasional Pendidikan Malang: Erlangga.
- Sadulloh, Uyoh. 2003. *Pengantar Filsafat Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.